

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI TEMATIK AKSARA DAN BAHASA BALI PADA LONTAR BERBASIS MOBILE

Oleh

Kadek Teguh Yogi Aditya, NIM 1515051020
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Email: teguh.yogi.aditya@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Lontar menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari budaya dan kehidupan masyarakat Asia Tenggara. Contohnya, keberadaan koleksi lontar di Bali, Indonesia juga sudah dikenal sejak dulu. Namun seiring berjalannya waktu, koleksi warisan penting tersebut sepertinya dilupakan. Seolah tidak ada yang tertarik dan membutuhkan lontar – lontar tersebut. Untuk itu dikembangkanlah sebuah *Game* yang memuat tentang Edukasi Lontar. *Game* edukasi adalah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan. Tematik dalam pembelajaran yaitu suatu proses pembelajaran yang bersangkutan atau berkaitan dengan tema. *Game* yang dikembangkan dapat membantu pemain untuk lebih memahami Aksara pada Lontar dan juga membantu melestarikan Budaya Lontar itu sendiri. Pengembangan *Game* menggunakan Metode SDLC dengan model Waterfall. Terdapat 4 pengujian yang dilakukan yakni uji blackbox, whitebox, ahli media dan uji respon pengguna. Penelitian ini berhasil mengembangkan *Game* Edukasi setelah melewati uji blackbox dan uji whitebox. Uji ahli media menunjukkan hasil yang baik dengan persentase sebesar 83%. Uji respon pengguna yang dilakukan terhadap *Game* Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar berbasis *Mobile* masuk dalam rentangan sangat baik dengan persentase 87%.

Kata Kunci: *Game* Edukasi, SDLC, Aksara Lontar, Unity, *Mobile*

***EDUCATIONAL GAME DEVELOPMENT THEMATIC, SCRIPT DAN
BALINESE ON LONTAR BASED MOBILE***

By

Kadek Teguh Yogi Aditya, NIM 1515051020

Study Program of Informatics Education

Department of Informatics

Faculty of Engineering and Vocational

Ganesha University of Education

Email: teguh.yogi.aditya@undiksha.ac.id

ABSTRAC

Lontar become an inseparable part of the culture and life in Southeast Asian community. For example, the existence of *lontar* collections in Bali, Indonesia has also been known for a long time ago. But as the time goes by, that important legacy collection seems forgotten. As if no one is interested and needs these *lontars*. Therefore, it was developed a game that contained Lontar Education. Educational game is a game used in the learning process and in it contains elements of educating or educational values. Thematic learning is a learning process that is concerned or related to the theme. Game that was developed could help players to have better understanding on the characters (*Aksara*) in Lontar and also help preserve the culture of Lontar itself. Game Development used the SDLC Method with the Waterfall model. There were 4 tests carried out namely the blackbox, whitebox, media experts and user response tests. This research was successfully developed an Educational Game after passing the blackbox test and whitebox test. The media expert test showed good results with a percentage of 83%. User response test conducted on the Thematic Literacy and Balinese Language Education Game on Mobile-based Lontar reached a very good range with a percentage of 87%.

Keywords: Educational Game, SDLC, Aksara Lontar, Unity, *Mobile*